



Storyca

Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica

JOSÉ PABLO GALLO LEÓN

Universidad de Murcia / Universidad de Alicante

MARÍA VICTORIA JÁTIVA MIRALLES

Universidad de Alicante

1. El noveno arte y la Edad Media

La Edad media está presente en las temáticas del cómic al igual que en otras manifestaciones comunicativas y artísticas de gran difusión. De hecho, el cómic se ve profundamente influido por estas otras manifestaciones, como la literatura y el cine, siendo este camino muchas veces recíproco. El cine ha repercutido de forma profunda en diversos aspectos del cómic, como argumentos y ritmo visual, pero también el cómic ha influido, en las dos últimas décadas más que nunca, en el propio cine, tanto en sus personajes como en el tratamiento visual de la imagen.

Primero, diremos que, dentro del maremágnum de denominaciones, vamos a utilizar el término cómic como el más genérico, combinándolo con *historietas* o *tebeo* cuando hablemos del cómic español, y con *manga* cuando tratemos ejemplos de origen japonés.



A veces se busca al propio cómic orígenes medievales, como las vidrieras, la iluminación de códices, los relieves románicos o las *biblia pauperum*.



Fragmento del tapiz de Bayeux (siglo XI)

Ciertamente, comparten con estas manifestaciones la utilización de la imagen para ayudar en la transmisión de mensajes, aunque esto se venía haciendo desde la Prehistoria y la Antigüedad. Recordemos su similitud con un friso griego, los relieves asirios o la columna de Trajano.

Sin embargo, en estos ejemplos faltan aún elementos de importancia, como la organización en viñetas, presente en los cantares de ciego, y la utilización del globo de diálogo, nacido en el XIX. Realmente, el origen más claro está en el humor gráfico y las tiras cómicas (de ahí el término cómic) aparecidas en prensa, señalándose a menudo al suizo Rodolphe Töpffer como padre del cómic en la primera mitad del citado siglo, aunque resulta dudoso que muchos de sus sucesores conociesen su obra.

Es realmente durante el siglo XX cuando el cómic se convierte en un nuevo medio de expresión y comunicación, alcanzando una enorme difusión, siendo *Little Nemo* el primer gran hito de este arte. Primero orientado a los más jóvenes, durante la segunda mitad de esta centuria se comienza a dirigir también a los adultos, gracias sobre todo al cómic europeo y al manga. Esto llevó a que, de ser visto como subproducto cultural, empezase a interesar en el entorno académico no solo por su importancia social, sino también por su ejecución artística o valor literario. Como consecuencia se empieza a hablar de Noveno Arte, a pesar de ser anterior en muchos aspectos al séptimo (el cine), y este al octavo (la fotografía).

Dentro del cómic, la presencia de la Edad Media ha sido una de sus constantes a lo largo del tiempo, sobre todo desde la difusión del *Príncipe Valiente* de Harold Foster (1937). Pero este medio no se ha visto libre de la visión tópica del medieval que tiene la sociedad. Un mundo visto a menudo de forma equivocada como época oscura, en la que se mezclan en el imaginario colectivo caballeros, castillos y hasta dragones, y como un entorno inmutable a pesar de sus diez siglos de desarrollo.

Así, la visión más común responde normalmente a dos tópicos: el código caballeresco, fruto de las literaturas tardomedieval y romántica; y la imagen de una época oscura y misteriosa, llena de peligros. Existen honrosas excepciones en todos los medios, aún con libertades creativas como en *El nombre de la rosa*, y todo ello no debe impedirnos disfrutar de estas obras, como también lo hacemos de un cómic de superhéroes, aceptando lo absurdo de su planteamiento.

2. Realismo o escenario: la Edad Media como argumento o como simple decorado

No todo cómic ambientado en época histórica es un cómic histórico. De hecho, la mayoría de los cómics con escenarios medievales tienen muy poco que ver con la historia. Encuadraríamos dentro de los cómics históricos exclusivamente a aquellos con un estudio documental y ambientación adecuada que, preferiblemente, narren hechos verídicos. No obstante, también podríamos incluir aquellos que, aunque utilicen argumentos inventados, sean respetuosos con los entornos históricos donde transcurren.

En función de su relación con la historia, [Oriol García](#) (2004) los divide en:

- ≡ Divulgativos, normalmente con un exceso de información que los hace poco atractivos, mientras que tampoco son útiles como herramienta de referencia para el estudiante.
- ≡ De entretenimiento, en los que el marco histórico solo es un escenario que se cuida en función del propio interés del autor.
- ≡ Mixtos, en los que la trama puede ser inventada o real, pero siempre encuadrada dentro de hechos históricos, por lo que también puede servir como herramienta divulgativa o instructiva.

Otros puntos de vista son más restrictivos, como el de Herrero Suárez (1998), que restringe la categoría de cómic histórico para aquellos que recrean hechos reales, mientras que el resto serían cómics de ambientación histórica, o historicistas. Estos utilizan «argumentos ficticios pero inscritos en un contexto social, político, económico e incluso espiritual determinado, que además condiciona los hechos». De esta forma, insertan sus personajes en un entorno que represente el mundo medieval, mayoritariamente para dar pie al desarrollo de aventuras que se suponen propias de esas épocas.

La Edad Media se convierte así en un medio, un escenario evocador y exótico para el desarrollo de los argumentos. Pero también se convierte en un personaje, en un elemento narrativo más, pues la narración se ve mediatizada por ese entorno: ideario social, medios técnicos, situación política, etc. Es ahí donde se pueden producir las mayores distorsiones. Se utilizan elementos supuestamente medievales en un sentido deformador, aplicando una imagen mítica e irreal. Al fin y al cabo, esto es compartido con cualquier disciplina artístico-narrativa, como novela o cine, produciéndose un trasvase de argumentos, herramientas narrativas y estilos entre todas ellas.

No olvidemos que estamos hablando de productos de la creatividad humana, básicamente de entretenimiento y de ficción, en los que sus autores deben tener libertad para el desarrollo de sus obras. Lo que nos debe interesar es la utilización repetida del mundo medieval como escenario, lo que nos indica un cierto interés social por este periodo que puede ser muy aprovechable didácticamente.

El problema solo surgiría, así, por la escasa preparación histórica de los lectores. Esto hace que puedan tomar por reales o históricamente verídicas esas obras, generando una idea equivocada de la Historia. Evidentemente, eso no solo afecta al cómic, como tampoco exclusivamente a la Edad Media como periodo histórico, pero es esta la que nos ocupa. Además, la potencia de la imagen en la transmisión de ideas hace que pueda ser particularmente influyente en el caso del cómic o el cine. Más aún cuando se lo envuelve de ciertos aires de verosimilitud para hacerlo más creíble (campamentos sucios, violencia explícita...), sin cuidar siquiera la realidad de los mismos. Para el lector, resulta sencillo aceptar la evidencia de la inverosimilitud de otro tipo de cómic, como los de superhéroes, sencillamente por cotejo con la realidad. Pero esto no es así con un cómic de ambientación histórica, donde le faltan un marco de referencia o los suficientes conocimientos.

2.1 La historia como argumento del cómic: el cómic histórico

El género del cómic histórico se compone de historietas que cuidan la ambientación y tratan con rigor la historia, aunque entremezclen personajes reales con ficticios. Se suele indicar que este cómic histórico riguroso surge en Europa, y desde luego así es para la Historia Medieval. No obstante, se pueden encontrar numerosos cómics históricos en Estados Unidos (EUA) y Japón, vinculados sobre todo a acontecimientos propios.

Los años 60 son señalados como el inicio de este género, interesándose por la verosimilitud argumental e iconográfica. Dentro del mismo, la época medieval ha constituido el subgénero más desarrollado, con múltiples series de las cuales citaremos algunas después con más detalle. Este rigor histórico culmina con la revista *Vécu*, iniciada en 1985 por la editorial Glénat. Dedicada íntegramente a la recreación histórica (*L'Histoire c'est aussi l'aventure*), su papel es unánimemente reconocido por historiadores y amantes del cómic.

En España este rigor tardó más en aparecer, con la revolucionaria revista *Trinca*, donde se publicó en 1972 *El Cid*, de Antonio Hernández. Antes, «la pléyade de aventuras caballerescas ambientadas en el Medievo que surgieron entre los años 40 y 60 tampoco fueron respetuosas con el pasado, y lamentablemente ninguna alcanzó la calidad artística de la magna obra de Harold Foster [Príncipe Valiente]» (Vich Sáez, 2003: 29).

2.2 Persistencia de una idea mítica del mundo medieval

La imagen de la Edad Media que se transmite en el cómic tiene por lo general más de mito que de realidad. Esto es compartido y heredado de otros medios,

todo ello como consecuencia de la idea que tiene la sociedad sobre esta época; la cual, por otra parte, también se nutre de estos mismos cómic, literatura o cine.

La Edad Media fue redescubierta y rehabilitada a principios del XIX, bajo la influencia de autores como Thomas Carlyle, defensor de la idea del individuo, del héroe, como verdadero impulsor de los avances de la sociedad. Es la imagen del caballero que recrean escritores románticos como Walter Scott, heredero de las novelas de caballería tardomedievales y que se prolonga a nuestros tiempos. Igualmente encontramos esa melancolía del pasado medieval en el desarrollo del neogótico, convertido en estilo nacional británico, o en las bellas pero discutibles rehabilitaciones de Violet Le-Duc. La misma idea de caballero transmite *El Príncipe Valiente*, que este ayudó a asentar junto con el cine, y del que surgió todo un subgénero de aventuras medievales.

Si bien iconográficamente las fuentes de inspiración de los cómics de esta temática es muy diversa, sí aparece un hilo conductor común en casi todos ellos: la aventura. Y con ella, los tópicos del héroe medieval: «valor, honor, honestidad, lealtad, amistad, caballerosidad, destreza, fuerza, virilidad, etc.» (Galván, 2008). Al fin y al cabo, la imagen de las novelas de caballería.

Pero existe una imagen dual. Frente a la reseñada, hay otra que pone el énfasis en el oscurantismo. La Edad Media es vista como un periodo misterioso, terreno abonado para poco escrupulosos escritores que desarrollan teorías sobre cátaros o templarios. Colabora con esta imagen la propia tradición oral de demonios, brujas y duendes, así como la iconografía, especialmente la románica. Este lado oscuro e ignoto, el exotismo de una época lejana y desconocida para el gran público, resulta sumamente fascinante, tanto para autores como para el público. Se trata de una época tan ajena a nosotros como la mesopotámica, pero de la que al tiempo conservamos impresionantes restos arquitectónicos y enraizadas tradiciones, dando como resultado un cóctel muy atractivo. Se tiene así una noción de la época normalmente distorsionada, lo que hace dar por buenas interpretaciones totalmente antihistóricas.

Es una imagen que encontramos en cuentos, novelas, cine y por supuesto cómics, dando una idea de la Edad Media como un todo continuo, en el que lo mismo da el Cid, la batalla de Azincourt que las leyendas artúricas. Cómics como *El Capitán Trueno*, *Valiente*, *El Guerrero del antifaz* o incluso *Conan* reflejan la visión que la sociedad tiene de la época.

Insistimos en que el autor de una obra de creación no tiene la obligación de asegurar la verosimilitud, aunque sería deseable para enriquecer la propia obra, además de por una, digamos, moral cultural. Sin embargo, pocas veces ha sido esta respetada, bien por desconocimiento, bien por desidia o incluso de forma interesada para beneficio del interés del producto. De esta forma, en la mayoría de las obras, y en todas las más conocidas, no solo se cae en la ucronía, con un desarrollo verosímil, pero paralelo a la historia, sino directamente en el anacronismo. Los protagonistas pueden viajar en globo, toparse con egipcios de la época faraónica, tribus de homínidos o romanos del inicio de la época imperial.

Aun así, el cómic enlaza con la Edad Media por otras vías distintas y complementarias de la propia ambientación. En primer lugar, son un medio que hereda en gran medida la epopeya, prácticamente perdida durante siglos. Por otra parte, tebeos de orientación histórica tan distinta como *Hazañas Bélicas* cuentan con guiones moralizantes que han sido hermanados con los *exempla* medievales. «Como en estos, se atiende tanto a la recompensa del justo, muchas veces sacrificado, como al infalible y cruel castigo del malvado» (Porcel, 2011: 137).

Igualmente, se encuentran una serie de arquetipos, repetitivos en buena parte del mundo del cómic, y también heredados de la Edad Media, como pueden ser (Gasca y Gubern, 1991) la figura del Héroe, también entroncada con la tradición grecolatina; la Heroína, compañera y objeto de su protección; el Escudero, acompañante del héroe y «figura procedente de la caballería medieval»; el Villano, «el antagonista del héroe es una encarnación del mal»; y un catálogo de gestos rastreable en la iconografía incluso medieval: fruncimiento de cejas para expresar enfado o disgusto, la mirada fija como expresión de amenaza, rostro cabizbajo expresando humillación o pesadumbre, boca abierta de sorpresa, etc.

Por fin, también se puede rastrear un cierto ideario ancestral, como puede ser la maurofobia e islamofobia existente en muchos títulos del tebeo como *El Guerrero del antifaz*, y que ha sido estudiada por diversos autores.

3. Capacidad didáctica del cómic para la enseñanza de la Historia

Resulta relativamente habitual la utilización del cómic para campañas publicitarias o para transmitir diversos conocimientos, sobre todo destinados a un público joven, aunque también hay que señalar que esta tendencia parece que ha caído en desuso debido a la propia evolución de los hábitos sociales. Frente a los medios audiovisuales, el cómic permite como estos la utilización de la imagen para que la adquisición de conocimientos sea más sencilla y atractiva, pero con la ventaja de que se puede retornar a cualquier punto y realizar una lectura más reposada. De esta forma, su consulta no es necesariamente secuencial y rápida. Esto también se puede llevar a cabo mediante soportes informáticos, y existen iniciativas de realización de aplicaciones de móvil para la difusión de conocimiento que combinan el lenguaje del cómic con la informática, como las realizadas por Juan Álvarez y Jorge Gómez sobre *Leonardo Da Vinci* e Isaac Newton.

Las posibilidades didácticas del cómic se han tratado repetidamente, y se está trabajando desde el mundo académico sobre estas posibilidades desde plataformas como las *jornadas Unicómic* de la Universidad de Alicante. Los elementos irracionales e imaginarios de una obra de arte como el cómic pueden ayudar a profundizar sobre un tema. Así, «al igual que otras manifestaciones artísticas, la historieta puede ayudarnos en la reconstrucción del pasado y en la divulgación del mismo de manera eficiente al crear ficciones estéticas y sentimentales que conmueven más intensamente al lector» (Gutiérrez, 2014: 63).

Henar Herrero (1997), autora de varios artículos que vinculan la Historia y el cómic, reforzaba la idea de su utilización como material didáctico, aunque estos hayan tendido hacia el modelo audiovisual y tecnológico. El cómic se ha incorporado más al ámbito del desarrollo lector, pero tiene grandes potencialidades en la enseñanza de la historia, especialmente porque ambos comparten una línea temporal. El cómic es el «arte secuencial» que decía [Will Eisner](#), y su linealidad ayuda a entender el ritmo del tiempo que caracteriza a la Historia.

Sin embargo, el problema de la utilización del cómic para la didáctica de la historia es doble. Por una parte, la mayoría de los títulos carecen del rigor necesario para ser utilizados para este fin. Por otra, el cómic didáctico se ha solido caracterizar por resultar aburrido y, por tanto, poco eficaz en estas lides. La intención de cargarlo de excesivo contenido, de contarle todo, anula su agilidad narrativa, su capacidad de entretenimiento.

Ejemplos de su uso intencionadamente didáctico pueden ser la *Histoire de l'Humanité en bandes dessinées* con ocho tomos dedicados a la Edad Media. También la conocida obra de [Forges](#) *Historia de Aquí*. No se trata exactamente de un cómic, sino más bien de una historia de España narrada con un lenguaje cercano e ilustrada con viñetas humorísticas. Aunque con algunos errores, se trata de una obra amena, que creemos cumple con su función de forma eficaz, de la que se conocen casos de utilización directa para la enseñanza de Historia de España en EUA.

Además, el cómic no solo puede ser usado para la difusión de la historia, sino como fuente él mismo de la historia reciente. Como producto de la cultura popular, refleja la evolución de la sociedad, sus ideologías y costumbres a lo largo de todo el siglo XX. Nos ayuda a comprender un entorno tanto como otras fuentes de la historia social, tal que censos o protocolos notariales.

4. Algunos cómics de temática medieval

De los centenares de cómics de ambientación medieval,¹ vamos a realizar una reseña de los más destacados, deteniéndonos especialmente en los tres títulos más representativos en nuestro entorno: *El Príncipe Valiente*, *El Guerrero del Antifaz* y *El Capitán Trueno*. Todos ellos suponen auténticos clásicos y, bebiendo de fuentes semejantes, han contribuido también a formar la imagen de la Edad Media que tiene nuestra sociedad. Omitimos *Conan* y otros cómics cuyos aspectos medievales son tan lejanos que ya no pueden ser identificados como tales. Además, Vich (2013) permite ampliar notablemente este elenco de títulos ambientados en esta época si se desea.

1. Según Vázquez de Parga (1982: 102), en España se editaron un mínimo de cincuenta colecciones de temática medieval entre 1944-1964.



Aunque orientado en la época de los Reyes Católicos, carece de ninguna pretensión histórica. Aunque hay autores que hablan de cierto cuidado al dotar de un entorno histórico, este dista mucho de la realidad del siglo XV. Los personajes y sus ropajes o escenarios nacen más bien de la propia imaginación del autor que de cualquier atisbo de documentación seria. Se trata de un cómic de aventuras, en el que se aprovecha el ambiente para encuadrar convenientemente ciertas ideas sobre el honor o el sentimentalismo, pero posiblemente sin intencionalidad preconcebida. Parece más bien reproducir una ideología dominante, sin pretender el adoctrinamiento de otros tebeos contemporáneos marcadamente políticos, como *Flechas* y *Pelayos*. Es además una obra bastante violenta y muy directa: no hay lugar para el humor o la ironía.

Igualmente, su temática ha servido de argumento para hablar de la islamofobia de la historieta nacional de la época, vinculándola al Régimen a veces, otras diciendo lo opuesto, que era una forma de enfrentarse a la idea de los *moros* como base del poderío militar franquista. La discusión sobre todo este aparataje ideológico y su oposición al personaje de Trueno puede ser consultada de forma más extensa en otras obras (Játiva y Gallo, 2009).

El Capitán Trueno

Junto con *Mortadelo* y *Filemón*, el otro gran personaje del tebeo es el *Capitán Trueno*, originalmente de Víctor Mora (guion) y de Miguel Ambrosio Zaragoza, Ambrós (dibujo). Por sí solo sustentó el éxito de Bruguera, con más de 350 000 ejemplares semanales. Nacido en 1956, constituye un renovador de la historieta en España. Aunque heredero de los anteriores títulos de ambientación medieval, su estilo y orientación son muy distintos, adaptados a una sociedad que también ha evolucionado mucho y a las restricciones impuestas por la

Junta Asesora de la Prensa Infantil, que desde 1952 limitan la violencia presente en títulos anteriores como el propio *Guerrero*, viéndose incluso como antitético de aquel.

Su argumento comienza en un tiempo histórico concreto, la Palestina de 1192 durante la Tercera Cruzada, aunque ya de inicio se lo presenta con el curioso título de jefe de los cruzados españoles. A partir de ahí sus aventuras se alejan de cualquier rigor histórico, en pos de la diversión pura. Se desplaza



El Capitán Trueno, ilustraciones de Ángel Pardo

en un globo aerostático, llega a América, dónde se encuentra a incas y aztecas, pelea contra robots, se topa con un submarino, lucha contra bestias monstruosas... Su propia vestimenta y la de sus inseparables amigos se alejan de cualquier convención de la época.

Es un personaje amable, alegre, frente al atormentado Guerrero. Defensor de los débiles, representa la concepción de la caballería medieval, a

modo de un Ivanhoe simpático o de un Quijote cuerdo. Y como él, siguiendo estructuras narrativas tradicionales, medievales en buena medida, que también podemos explorar en otros cómics y series de televisión, viajando de localización en localización donde resuelve los problemas que se encuentra.

Otras obras reseñables

Existen multitud de otras obras que han alcanzado cierto éxito, pero cuyo rigor histórico es nulo. Entre ellas:

≡ *Beowulf Dragon Slayer* (1975-1976). Siendo la adaptación del conocido poema épico anglosajón, es por tanto medieval e histórico en sí mismo, pero es que este mismo título ayuda a transmitir la idea mítica de la Edad Media.

≡ Existen una serie de aventuras caballerescas herederas directas de Harold Foster, pero que no tienen su nivel artístico y tampoco son respetuosas con la historia: las belgas *Le Chevalier Blanc* (Liliana y Fred Funcken, 1953) y *Le Chevalier Ardent* (François Craenhals, 1966); o la francesa *Blason d'Argent* (Guy Hempay, 1953).

≡ *Skullkickers* tiene un entorno lejanamente medieval, más al estilo de *Conan*, y en un estilo que mezcla humor con aventura.

≡ *Mouse Guard*, un cómic muy premiado, une una estética cuidada pero pseudo-infantil (los protagonistas son ratones), con una historia para adultos, orientada en un supuesto 1152 de un mundo paralelo.

≡ *Las aventuras del Gran Visir Iznogoud*, al fin y al cabo en el Bagdad medieval, no tiene ningún tipo de pretensión histórica, ni en argumento ni en escenarios, pero no deja de ser una de las mejores historietas humorísticas del cómic.

≡ *El Príncipe Negro* (*De Koene Ridder*, *Chevalier Ardent* en francés) es un cómic belga a veces tratado como cercano a la recreación histórica, aunque realmente sus ropajes, combates, etc., poco tienen que ver. Desde luego, no hace referencia al Príncipe Negro real.



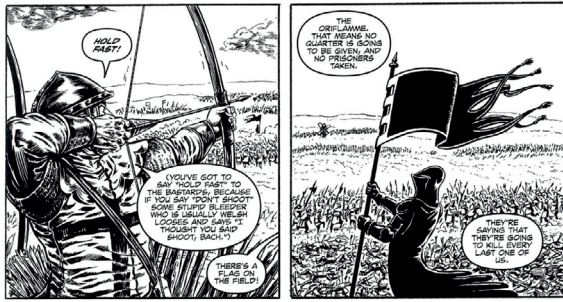
Berserk, Kentaro Miura

≡ *Berserk* es un oscuro manga de fantasía lejanamente medievalizante. Obra de Kentaro Miura, cuenta con un dibujo preciosista que refleja la violencia con extremada crudeza.

4.2 Novela gráfica y cómics históricos e historicistas

Se encuentran muchos menos títulos que cumplan con el rigor histórico y, desde luego, todos de menor éxito que los que acabamos de citar.

≡ *Northlanders* se compone de diversas historias independientes del mismo guionista ([Brian Wood](#)) y de diversos ilustradores, editados en varios números cada una. Mezclan personajes ficticios encuadrados en escenarios históricos



Crècy, Warren Ellis y Raulo Cáceres

reales durante el tiempo de los vikingos, cuidando mucho más la veracidad. Esto no evita que aparezcan tópicos erróneos, como algún casco con cuernos.

⇒Crècy (Guion Warren Ellis, ilustración Raulo Cáceres) está ambientado durante la famosa batalla de 1346, intentando reproducir fielmente equipamientos y tácticas. Como la anterior, tiene

la notable característica de que se trata de cómic americanos que intentan cuidar la historia.

⇒Yalahas Piff lado. Espía colegiado (guion de H. Pierre y A. Gérôme y dibujos de Francesc Rigol). Cómic francés de humor de cierta difusión en España. El dibujo y ambientación son humorísticos, no realistas, y el personaje es un desventurado espía musulmán en la época de la conquista árabe. A pesar de jugar con los anacronismos, destaca el cuidado en el uso de la toponimia, o la inclusión de cuadros con la cronología y hechos históricos más destacados.

⇒Rodric et les cathares, obra de Yo Canale y Gérald Forton, es un caso claro de intento de contar la historia desde el cómic, en este caso la cruzada contra los albigenses.



Ramiro, William Vance y Jacques Stoquart

⇒El último canto de los Malaterre (De laatste zang van de Malaterres), de François Bourgeon, es una trilogía ambientada al inicio de la Guerra de los Cien Años, y cuenta con una ambientación calificada por Vich como «arqueológica», cuidada al detalle pero algo idealizada.

⇒Los compañeros del crepúsculo, del mismo autor pero en este caso encuadrado en las postrimerías de la Guerra. Mezcla fantasía con realidad, dentro de un espíritu mágico pero con una ambientación realista y en un tono pesimista, por otra parte propio de una época muy dura por la guerra y las pestes.

⇒Ramiro es una alabada serie del belga William Vance (dibujo) y Jacques Stoquart (guion). Ambientada en la España del siglo

XII, reproduce las aventuras de un caballero castellano, intentando aportar realismo a una historia inventada. Destaca su utilización de reconstrucciones



Las Torres de Bois Maury, Hermann Huppen

fidedignas, como la de la Abadía de Cluny que realizó Conant.

≡Las Torres de Bois-Maury y su continuación Bois-Maury son obras casi en su totalidad de Hermann Huppen. En su desarrollo recrea con un estilo detallista y crudo la Europa (sobre todo Francia y España) de los siglos XI y XII. Aun con hilo argumental inventado, se esfuerza por reflejar la realidad de la época, el funcionamiento del sistema feudal, la agricultura, sociedad, etc., junto con la guerra o las hambrunas. A menudo es

señalado como el mejor cómic sobre la Edad Media que se ha editado, aunque también cae en algún tópico y hay volúmenes abiertamente fantasiosos.

≡Jhen, de Jacques Martin y Jean Pleyers, a quien Vich le otorga un «puesto de honor» entre los cómics de ambientación medieval por sus magníficas arquitecturas o la «descripción de técnicas poliorcéticas» (de asedio de fortificaciones).

≡Vasco, de Gilles Chaillet, está también extremadamente cuidado. Versa sobre un personaje inventado, un banquero sienés del siglo XIV, mezclando hechos históricos. Destacan sus recreaciones de ciudades.

≡En el ámbito nacional, *El Cid* publicado por Ikusager en cuatro volúmenes es una obra de Antonio Hernández Palacios. Publicado en la revolucionaria revista *Trinca*, renovadora del sector del cómic español de los 70, es el primer gran intento nacional de crear un cómic histórico medieval cuidado y creíble.

≡Sancius Rex, editado en conmemoración del milenario de Sancho el Mayor (1004-2004), cuenta con dibujos de Álvaro Mutilva y guion junto con Raquel García Arancón. Se trata de un cómic muy cuidado en la narración histórica y en la iconografía, tomando ejemplos de obras de arte de la época. Asimismo, la tipografía recrea la letra carolina. Sin embargo, y como le sucede a otras obras del estilo, quizás falla en el sentido original de un cómic: que sea entretenido.

≡En la misma línea, las obras de Xavier Escura, Francesc Riart y Oriol García *Temps d'Espases*, y posteriormente Oriol García en solitario con *Guifré 897* (2006) o *Mallorca 1229* (2010). Narran hechos históricos concretos y reales, con profusión de información complementaria.

≡La *Crónica de Leodegyndo* de Gaspar Meana cuenta con 25 álbumes escritos en asturiano desde 1991 hasta 2006. Desarrolla lo que se podría llamar una parahistoria, la de la Casa de Asturias frente a la triunfante rama de Alfonso III como soberanos del Principado, todo ello con gran cuidado en el tratamiento de los hechos históricos reales, psicología de los personajes, iconografía, etc.

≡Domno es otro cómic asturiano, en clave nacionalista, que narra las rebeliones del conde Gonzalo Peláez contra los soberanos leoneses. Utiliza imágenes de edificios reales (a veces desubicados), pero con un tratamiento general pretendidamente realista.

Bibliografía

Játiva Miralles, María Victoria Y José Pablo Gallo León (2009), «La presencia de la Edad Media en el cómic», en *L'edat mitjana en el cinema i en la novel·la històrica*, coords. Josep Lluís Martos Sánchez y Marinela García Sempere, Alacant, Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana, pp. 231-254

Galván Freile, Fernando (2008), «La imagen de la Edad Media en el cómic: entre la fantasía, el mito y la realidad», *Revista de poética medieval*, 21, pp. 125-173.

Gasca, Luis Y Román Gubern (1991), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.

Gutiérrez Martínez-Conde, Juan (2014), «Historia, ideología y arte en el comic», *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, 109, pp. 63-71.

Herrero Suárez, Henar (1997), «Reflexión en torno al cómic como material didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de la historia», en *Actas del 5º Congreso sobre el libro de texto y materiales didácticos*, coord. Luis Arranz Márquez, vol. 2, pp. 191-202.

Herrero Suárez, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121

Porcel, Pedro (2011), «La historieta española de 1951 a 1970», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 2, pp. 129-158.

Vázquez De Parga, Salvador (1982), *Los cómics del Franquismo*, Barcelona, Planeta.

Vich Sáez, Sergio (2013), «La Edad Media vista por el cómic», *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval*, 47, pp. 34-45.

Vich Sáez, Sergio (1997), *La historia en los cómics*, Barcelona, Glénat.

Vich Sáez, Sergio (2003), «La Edad Media a través del cómic», *Historia* 16, 331, pp. 26-35.

Gallo León, José Pablo y María Victoria Játiva Miralles,
«Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica»,
Monografías Aula Medieval, 6 (2017), pp. 124-138.

Resumen

La temática medieval ha sido una constante en el mundo del cómic desde la aparición de *El Príncipe Valiente*. En esto, el cómic no es diferente de otras manifestaciones comunicativas y artísticas de gran difusión, como el cine o la novela, entre las que existen mutuas influencias. De la misma forma que estos medios, el cómic no se ha visto libre de la visión tópica del medievo que tiene la sociedad. Se encuentran cómic de ambientación medieval, que la utilizan como mero escenario por su exotismo y atractivo misterioso; y otros de carácter histórico, que pretenden ser más fidedignos, con diversos grados de verosimilitud. Estos últimos pueden ser utilizados para la didáctica de la historia, pero tienden a ser aburridos por la acumulación de datos, perdiendo la esencia de entretenimiento del cómic. Se presenta además una breve reseña de los principales títulos ambientados en la Edad Media.

Palabras clave

Temática medieval
Cómic histórico
Didáctica de la Historia
Temática del cómic
Géneros del cómic

Abstract

The medieval theme has been a constant in the world of comics since the appearance of Foster's Prince Valiant. The comic is not different in this from other communicative and artistic media with broad diffusion, such as the cinema or the novel. It is easy to identify mutual influences between theme. In the same way as these media, the comic has not been freed from the topical view of the Middle Ages that society has. It can be found comics with Medieval atmosphere, where Middle Age is a mere stage due to its exoticism and mysterious appeal. On the other hand, there are historical comics, which claim to be more reliable, with varying degrees of verisimilitude. The latter can be used for the teaching of history, but they tend to be boring because of the accumulation of data, losing the entertaining comic essence. The article also presents a brief overview of the main titles set in the Middle Ages.

KeyWords

Historical comics
Medieval themed comics
Teaching of History
Comic topics
Comic